



Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Perjalanan Wisata Pada TravelVista Berbasis Objek

Fika Lestari, Roro Asoka , Muhammad Ferdi Akhdan, Adillo Anasta
Zikri, Tri Rahayu

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
email: 2210501074@mahasiswa.upnvj.ac.id,
2210501078@mahasiswa.upnvj.ac.id, 2210501086@mahasiswa.upnvj.ac.id,
2210501094@mahasiswa.upnvj.ac.id trirahayu@upnvj.ac.id
Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstrak

Kemajuan pesat dalam teknologi telah merubah lanskap di berbagai sektor, termasuk dalam industri pariwisata. TravelVista adalah contoh nyata bagaimana inovasi di industri pariwisata memanfaatkan teknologi informasi dan pendekatan berbasis objek untuk menyederhanakan proses perencanaan perjalanan sesuai dengan preferensi masing-masing pelanggan, menciptakan solusi modern bagi pelancong zaman sekarang. Desain sistem informasi untuk pemesanan paket perjalanan berbasis objek di TravelVista harus mampu mengatasi kerumitan dalam memenuhi beragam preferensi pelanggan dan efisien dalam mengelola data berbasis objek, guna meningkatkan pengalaman pelanggan di dalam industri pariwisata yang sangat kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi yang efektif dan efisien di TravelVista untuk menghadapi beragam preferensi pelanggan, meningkatkan pengalaman pemesanan perjalanan, dan memberikan nilai tambah bagi pelanggan. Proses penelitian melibatkan serangkaian tahap, termasuk use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan desain antarmuka pengguna (UI/UX), untuk secara efektif mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi.

Kata kunci : Teknologi, Sistem Informasi berbasis objek, TravelVista.

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah merubah lanskap dalam hampir setiap aspek kehidupan kita, termasuk sektor pariwisata. Inovasi dalam teknologi telah memungkinkan perjalanan yang lebih terjangkau, efisien, dan personal. Dari aplikasi seluler yang memudahkan pemesanan dan navigasi, hingga kecerdasan buatan yang memberikan rekomendasi tujuan yang sesuai dengan preferensi individual, teknologi telah menjadi sekutu tak tergantikan bagi para pelancong modern.

Dalam era globalisasi yang berkembang dengan cepat dan kemajuan teknologi yang pesat, industri pariwisata telah mengalami transformasi yang signifikan. Teknologi informasi telah menjadi sebuah unsur yang sangat penting dalam menyederhanakan dan meningkatkan pengalaman pelanggan dalam merencanakan serta memesan perjalanan mereka.

Permasalahan yang muncul dalam pemesanan paket perjalanan wisata konvensional adalah keterbatasan pilihan, biaya tambahan, kurangnya transparansi, memerlukan waktu dan tenaga lebih banyak, kesulitan dalam perubahan atau pembatalan, terbatasnya akses informasi,



komunikasi yang kurang efisien, dan keterbatasan dalam membandingkan harga. mencakup beragamnya preferensi yang harus diakomodasi dan perlunya manajemen informasi yang akurat serta real-time.

Solusi untuk tantangan ini melibatkan pengembangan sistem informasi yang didasarkan pada pendekatan berbasis objek. Pendekatan ini memungkinkan penyajian preferensi pelanggan dengan lebih baik, dan melalui penggunaan bahasa pemrograman berbasis objek, sistem mampu menyusun paket perjalanan yang lebih sesuai dengan keinginan pelanggan.

TravelVista adalah website pemesanan yang menggunakan pendekatan berbasis objek, dan tujuannya adalah untuk menggabungkan preferensi individual pelanggan, memberikan informasi yang akurat dan terkini, serta menyederhanakan seluruh proses pemesanan.

Oleh karena itu, analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan paket perjalanan wisata pada platform TravelVista berbasis objek bukan hanya merupakan upaya untuk menangani permasalahan tersebut, tetapi juga merupakan langkah progresif dalam mendukung pelanggan dalam merencanakan perjalanan mereka dengan lebih mudah dan memuaskan.

1.2 Analisis Masalah

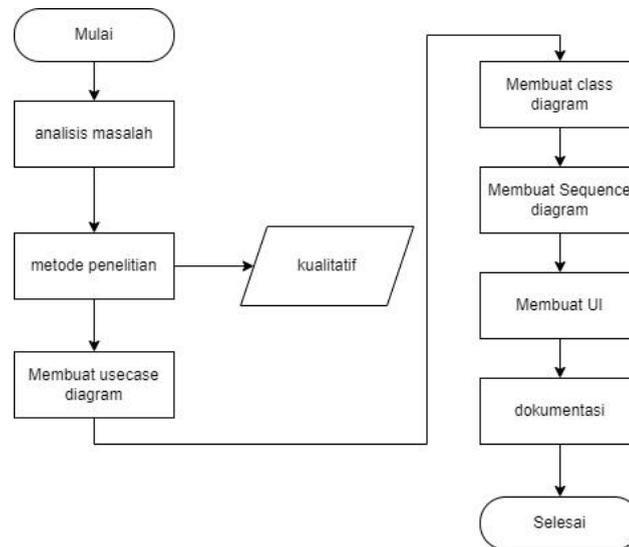
Permasalahan yang kompleks di Indonesia adalah kurangnya promosi berbagai destinasi wisata serta pengelolaan yang tidak optimal, yang dapat menghambat potensi pertumbuhan industri pariwisata negara ini. Pelanggan sering menghadapi kesulitan dalam mencari akomodasi yang sesuai, ulasan yang dapat dipercaya, dan variasi kualitas serta layanan yang bervariasi di berbagai tempat. Solusinya adalah TravelVista, sebuah platform inovatif yang mendedikasikan diri untuk mempromosikan berbagai destinasi wisata di Indonesia, mulai dari destinasi utama hingga yang kurang dikenal. Dengan mengintegrasikan informasi lengkap, gambar, dan ulasan, TravelVista memberikan visibilitas yang lebih besar kepada destinasi-destinasi yang kurang terkenal, sementara juga memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat kepada wisatawan. Di sisi lain, dalam sektor akomodasi, TravelVista memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah menemukan akomodasi yang sesuai dengan preferensi dan anggaran mereka, menjadikan perencanaan perjalanan lebih lancar dan memberikan pengalaman akomodasi yang lebih terpercaya dan memuaskan. Dengan demikian, TravelVista membantu mengatasi permasalahan kurangnya promosi dan pengelolaan yang tidak optimal di industri pariwisata di Indonesia serta menyediakan solusi yang menyeluruh bagi wisatawan yang mencari pengalaman perjalanan yang lebih baik.

1.3 Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk menghasilkan suatu sistem informasi yang mampu menghadapi kompleksitas dalam memenuhi beragam preferensi dan kebutuhan pelanggan yang beraneka ragam ketika mereka memesan paket perjalanan melalui platform TravelVista. Fokus sistem ini adalah memberikan solusi teknologi informasi yang efisien dan efektif untuk mengatur proses pemesanan, menyediakan informasi yang akurat dan real-time kepada pelanggan, dan meningkatkan keseluruhan pengalaman dalam perencanaan dan pemesanan perjalanan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dalam memesan paket perjalanan wisata dengan menciptakan pemesanan yang lebih personal dan memuaskan secara optimal melalui platform TravelVista ini.

2 METODOLOGI PENELITIAN

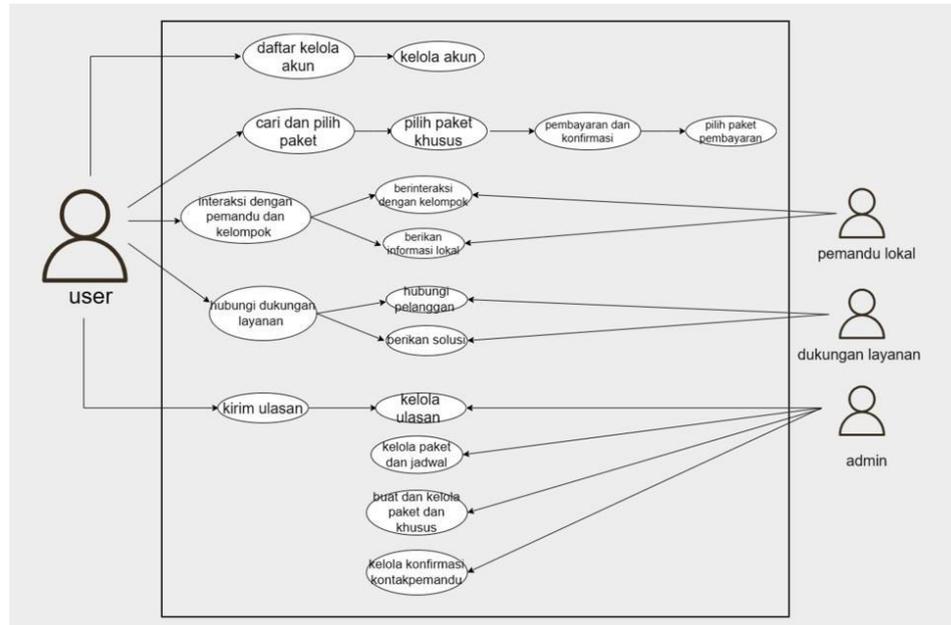
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bertujuan untuk mendesain agar kita dapat memperoleh pandangan dari user mengenai UI/UX saat menggunakan situs web TravelVista. Metode ini memungkinkan kami untuk mengukur pengalaman user. Kami tertarik untuk memahami dengan lebih mendalam perspektif user terkait aplikasi yang kami kembangkan. Selain itu, kami juga memanfaatkan penggunaan flowchart untuk memastikan kelancaran dan efektivitas proses penelitian ini.



Gambar 1. Flowchart berbasis Objek pada TravelVista

Gambar diatas merupakan flowchart yang berisi tentang alur penelitian ini. dimulai dari analisis masalah untuk menemukan masalah yang ada. lalu metode penelitian yaitu menggunakan UML lalu membuat user interface dan setelah dibuat semua maka langkah terakhir adalah dokumentasi yaitu membuat kesimpulan.

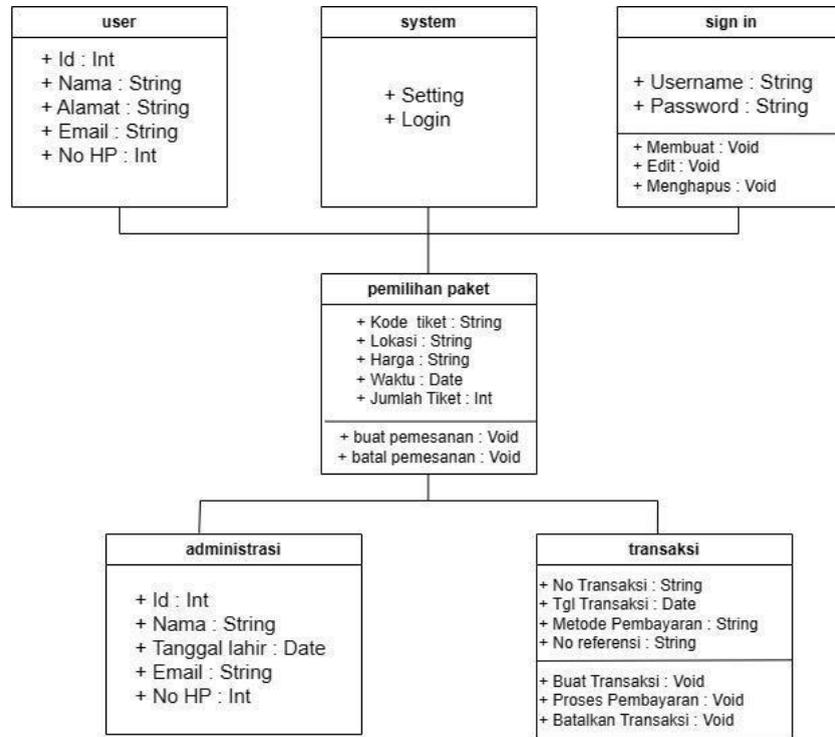
2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram berbasis Objek pada TravelVista

Gambar diatas merupakan Use Case Diagram dari Website TravelVista yang memiliki beberapa proses seperti, login, cari dan pilih piket, interaksi dengan pemandu dan kelompok, hubungi dukungan layanan dan kirim ulasan.

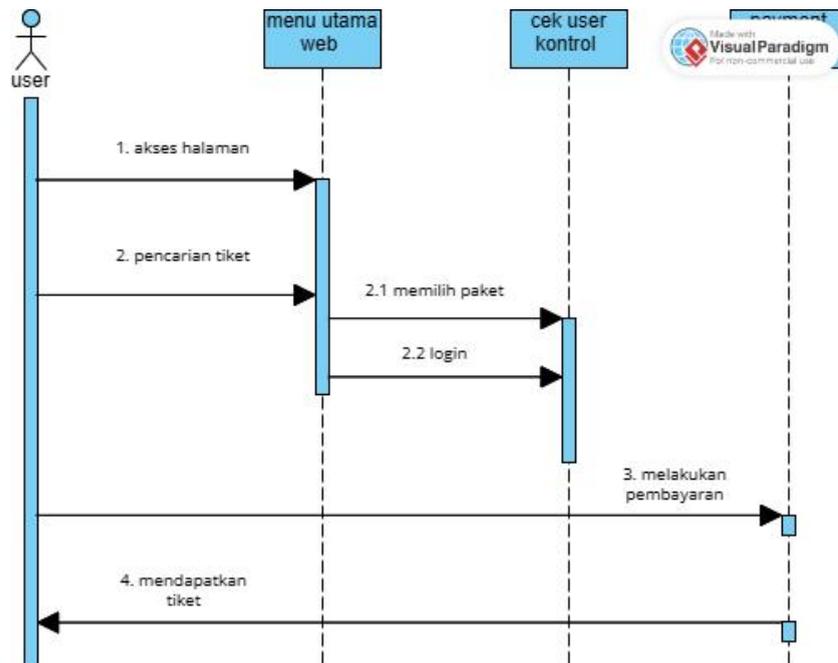
2.2 Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram pada TravelVista

Pada Class Diagram dijelaskan bahwa objek pada TavelVista bisa membantu user untuk mengakses data perjalanan mereka, mereka dapat melakukan pemilihan, pemesanan, dan pembayaran. Dan juga pihak TravelVista dapat bertanggung jawab atas pengelolaan website TravelVista.

2.3 Sequence Diagram



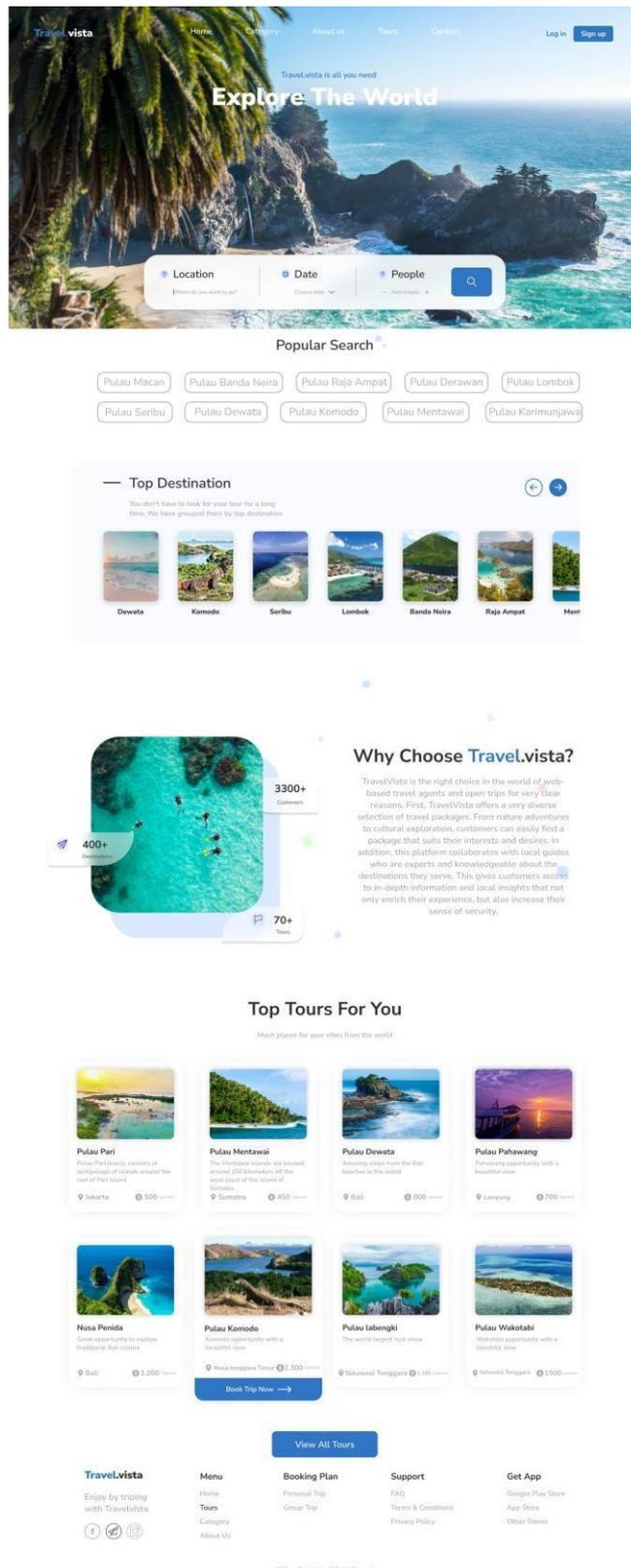
Gambar 4. Sequence Diagram pada TravelVista

Gambar diatas merupakan Sequence Diagram yang melibatkan user pada Website TravelVista. Diagram ini difokuskan secara khusus untuk melakukan pemesanan tiket di TravelVista. Disini user akan berinteraksi dengan pengguna sistem dan komponen atau objek lain dari sistem.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Utama Website Pada Travel Vista

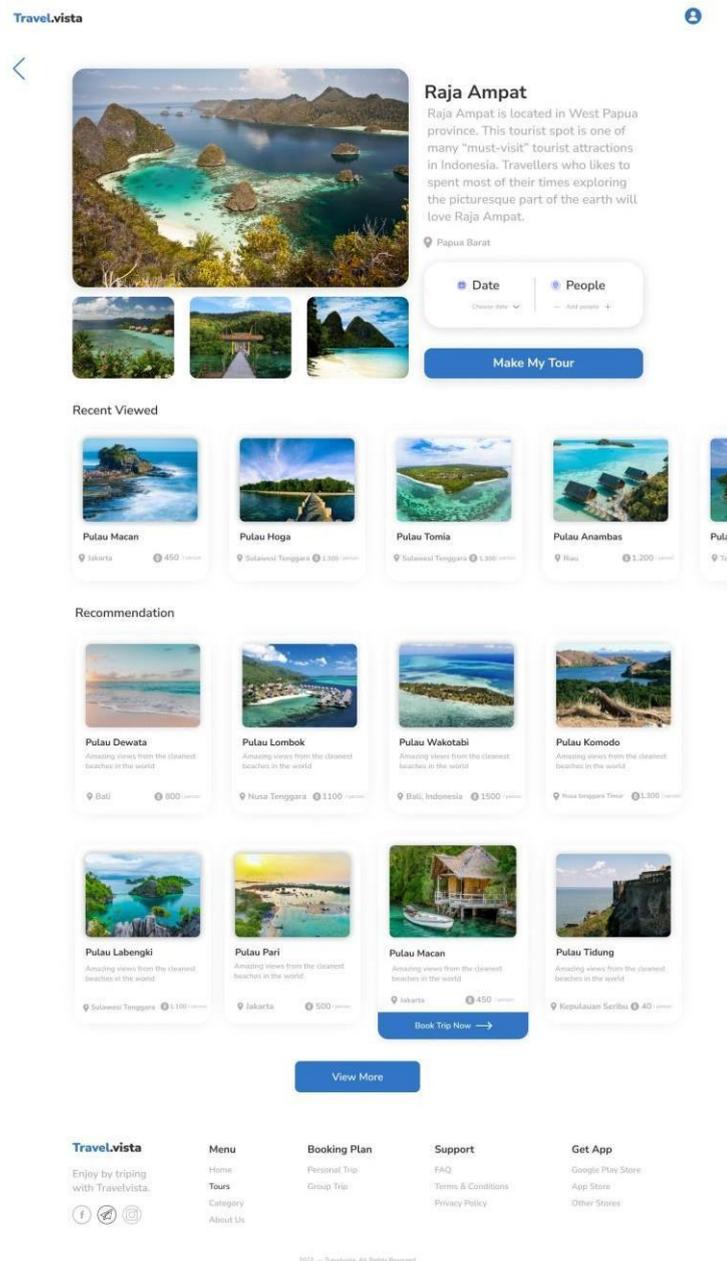




Gambar 5. Tampilan Utama Website Pada Travel Vista

Pada fitur utama ini terdapat tampilan beberapa pilihan paket perjalanan. Diantaranya Top destination & Top Tours For You dan juga penjelasan singkat mengenai Website TravelVista.

3.2 Tampilan Kedua pada Website Travel Vista

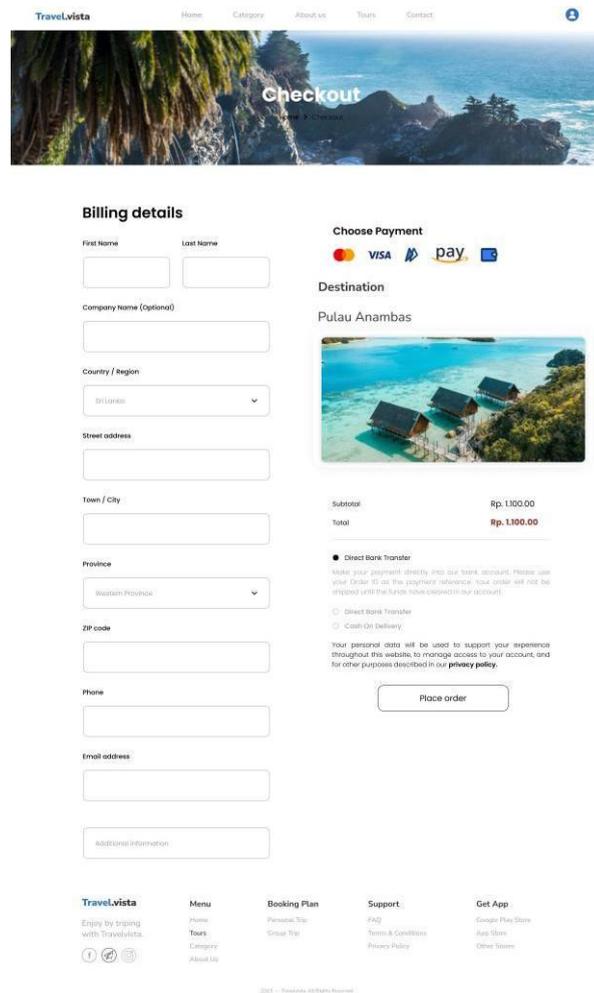


Gambar 6. Tampilan Kedua Website pada Travel Vista

Pada halaman kedua ini, menampilkan hasil paket perjalanan yang sudah dipilih user, terdapat penjelasan mengenai harga, jumlah orang, serta tanggal.



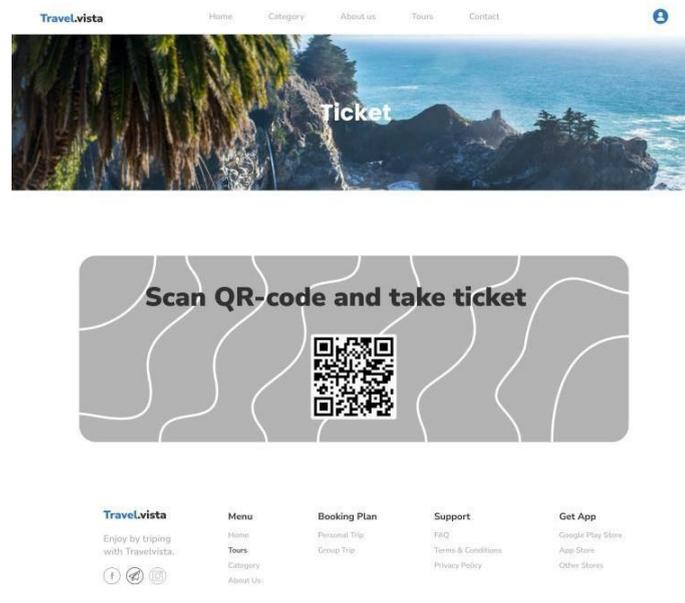
3.3 Tampilan Ketiga pada Website Travel Vista



Gambar 7. Tampilan Ketiga Website pada TravelVista

Pada halaman ketiga ini, user bisa memasukan identitas diri mereka untuk bisa melanjutkan ke fitur pemabayaran. Dan terdapat beberapa opsi untuk user bisa memilih membayar menggunakan berbagai metode.

3.4 Tampilan Ketiga pada Website Travel Vista





Gambar 8. Tampilan Keempat Website pada Travel Vista

Pada halaman keempat ini, terdapat QR-code untuk user yang sudah melakukan pembayaran. Dan tiket ini bisa langsung digunakan pada waktu yang sudah ditentukan.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari yang telah dijelaskan pada poin-poin sebelumnya, dijelaskan bahwa jurnal ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan paket perjalanan wisata pada TravelVista berbasis objek. TravelVista menghadapi tantangan mengakomodasi preferensi pelanggan yang beragam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis Use Case, Class, dan Sequence Diagram. Yang memberikan Hasil berupa desain tampilan website yang memudahkan pengguna dalam pemilihan, pembayaran, dan penerimaan tiket. Perancangan sistem ini dapat meningkatkan efisiensi industri pariwisata dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan.

Referensi

- [1]. Fauzan, R., Siahaan, D., Rochimah, S., & Triandini, E. (2019, July). Use case diagram similarity measurement: A new approach. In *2019 12th International Conference on Information & Communication Technology and System (ICTS)* (pp. 3-7). IEEE.
- [2]. R. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta, 2015.
- [3]. L. Khaled, "A Comparison between UML Tools," 2009 Second Int. Conf. Environ. Comput. Sci., pp. 111–114, 2009.
- [4]. E. R. Subhiyakto and D. W. Utomo, "RMTool ; Sebuah Aplikasi Pemodelan Persyaratan Perangkat Lunak menggunakan UML," *JNTETI*, vol. 6, no. 3, pp. 268–274, 2017.
- [5]. Junaidi, H., & Rusdi, Z. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERJALANAN WISATA ALAM DAN KOMUNITAS BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 11(1).
- [6]. Dibimbing. (2023, August 31). 10 Contoh Jawaban dan Pertanyaan Interview UI/UX Designer. Retrieved from <https://dibimbing.id/blog/detail/contoh-jawaban-dan-pertanyaan-interview-ui-ux-designer>
- [7]. Redaksi Jagoan Hosting. (28 Oktober 2022). 13 Contoh Web Tour dan Travel yang Menarik, Retrieved from <https://www.jagoanhosting.com/blog/contoh-web-travel/>
- [8]. UI Scholars Hub. (2021, June 25). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. Retrieved from <https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=jsht>



- [9]. Redaksi Jagoan Hosting. (28 Oktober 2022). 13 Contoh Web Tour dan Travel yang Menarik. Retrieved from <https://www.jagoanhosting.com/blog/contoh-web-travel/>
- [10]. Universitas Islam Indonesia. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Retrieved from



<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/42066/18522315.pdf?sequence=1>